



BASICÃO HACK

Um simples RPG

Criado por:

Xerxes Lins

13 de junho de 2018

Arte da capa:

DnD Dragon.png criado em 18 November 2016

Por Mariana Ruiz Villarreal disponibilizada sob licença [CCo](#).

Meus agradecimentos aos seguintes autores por terem criado sistemas fantásticos:

David Black (The Black Hack)

Ernest Gary Gyax e Dave Arneson (Dungeons & Dragons)

Diogo Nogueira (Espadas Afiadas & Feitiços Sinistros)

Matthew J. Finch (Sword & Wizardry)

J.S. harper (World of Dungeons)

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

- 1. Role 3d6 para cada atributo na ordem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma e anote os modificadores de cada um.
- 2. Escolha uma classe dentre: Clérigo, Guerreiro, Ladrão e Mago.
- 3. Escolha uma raça dentre: Humano, Anão, Elfo e Halfling.
- 4. Role o Dado de Vida da classe e some o modificador de Constituição para determinar seus Pontos de Vida iniciais.
- 5. Se escolheu Mago ou Clérigo, escolha e anote as suas magias iniciais.
- 6. Compre seu equipamento com 3d4 x 10 moedas.
- 7. Crie seu background a partir das Coisas e Palavras (veja mais a frente).

MODIFICADORES DE ATRIBUTOS

1	2-3	4-5	6-8	9-12	13-15	16-17	18-19
-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

CARACTERÍSTICAS DAS CLASSES

Classe	DV / nível	Bônus de Ataque por nível	Proficiência com Armas e Armaduras	Jogada de Proteção inicial*
C	d8	+1 nos níveis pares	Todas as armas de contusão armaduras e escudos	15
G	d10	+1 / nível	Todas as armas, armaduras e escudos	14
L	d6	+1 nos níveis 3, 6 e 9	Todas as armas (menos as de duas mãos) e armaduras leves	15
M	d4	+1 nos níveis 6 e 10	Adagas e cajados	15

* Reduz em 1 ponto a cada nível

RAÇAS

Humano

- Recebe +1 em todas as características e -1 na Jogada de Proteção inicial.

Anão

- Faça teste de proteção (Constituição) com +2 de bônus para evitar efeitos de veneno, doença ou morte.
- Fala anão.
- No subsolo sabe a hora aproximada do dia e para onde fica o norte;
- Pode ver no escuro até Distante;
- Tem vantagem em testes relacionados a pedras e rochas (achar armadilhas, passagens secretas ou perceber detalhes em esculturas, por exemplo).

Elfo

- Faça teste de proteção (Carisma) com +2 de bônus para evitar ser encantado e também é imune a magia Sono.
- Fala élfico.
- Não precisa dormir, mas medita por 4 horas.
- Pode ver no escuro até Distante.
- Quando toca algo ou alguém, sabe se está encantado para o bem ou para o mal.
- Tem vantagem em testes para encontrar passagens secretas.

Halfling

- Fala halfling.
- Pequeno, passa por lugares apertados, CA+2.
- Quando ingere comida podre, bebida contaminada, ou quantidades obscenas de álcool, pode se sentir mal, mas não sofre nenhum dano duradouro.
- Sortudo. Quando rola uma falha crítica, pode rolar o dado novamente.

HABILIDADES DE CLÉRIGO

Banir mortos-vivos: para banir mortos-vivos faça um teste de Sabedoria contra a Resistência de cada grupo de morto-vivo. Monstros banidos se afastam o máximo possível do Clérigo por alguns minutos, determinados pelo Mestre. Se rolar 20 ao banir, as criaturas afetadas recebem dano igual a $1d6 +$ metade dos níveis do clérigo (arredondados para baixo). Ao erguer ou exibir um símbolo sagrado o Clérigo recebe +2 no teste de Sabedoria ao banir mortos-vivos.

Resistência contra ilusões: faça teste de proteção (Sabedoria) com +2 de bônus contra enganação e ilusões.

Magias Divinas: Clérigos podem usar magias divinas. Veja a sessão MAGIAS DIVINAS E ARCANAS.

HABILIDADES DE GUERREIRO

Ataque Múltiplo: enquanto não errar, o Guerreiro pode continuar desferindo ataques extras após o seu primeiro ataque. O número máximo de ataques extras é igual ao seu nível.

Especialização: o Guerreiro escolhe uma arma para se especializar (espada longa, por exemplo). Ao atacar com a arma na qual se especializou, recebe +1 nos ataques e também no dano. O bônus passa a ser +2 a partir do nível 5 e +3 a partir do nível 9.

HABILIDADES DE LADRÃO

Perícias de Ladrão: ao realizar uma ação que se encaixa numa Perícia de Ladrão, faça o teste com vantagem. Exemplos de Perícias de Ladrão:

- Abrir fechaduras (DES);
- Furtar bolsos (DES);
- Decifrar escritas (INT);
- Disfarçar-se e enganar (CAR);
- Encontrar, armar e desarmar armadilhas (INT);
- Escalar (DES);
- Esconder-se (DES);
- Forjar documentos (INT);
- Ler pergaminhos mágicos (INT);
- Manipular veneno (DES);
- Mover-se silenciosamente (DES);
- Ouvir (SAB);

Resistência contra armadilhas: faça teste de proteção (Destreza) com +2 de bônus para evitar dano ou efeitos de armadilhas e dispositivos mágicos.

Ataque pelas Costas: quando atacar um alvo que não sabe da sua presença, o Ladrão recebe +4 na rolagem de ataque e causa dano dobrado.

HABILIDADES DE MAGO

Magias Arcanas: o Mago pode usar magias arcanas. Veja a sessão MAGIAS DIVINAS E ARCANAS.

Resistência contra magias: faça teste de proteção (Inteligência) com +2 de bônus para resistir a feitiços e magias.

BACKGROUND DO PERSONAGEM

Para criar um background, ou seja, um passado para o personagem, precisará de aleatoriedade e criatividade. Role duas vezes na “Tabela de Coisas” e uma vez na “Tabela de Palavras”. Junte tudo e crie uma história.

Exemplo: se você rolou “cutelo”, “pena” e “sangue”, poderia, talvez, dizer que seu personagem começou a vida como açougueiro, mas durante a noite sempre se debruçava sobre livros antigos, encontrados por acidente no porão da casa que alugou. Fazia anotações com sua pena enquanto estudava, até que um dia desvendou um ritual e invocou um ser extradimensional que lhe deu poderes! Ele se tornou, então, um mago. Também poderia criar uma história envolvendo o assassinato de um homem culto. Seja criativo.

As palavras não precisam ser usadas de forma literal. A Coisa “Elefante”, não precisa ser o animal vivo. Poderia ser uma escultura, uma tatuagem, ou apenas uma lembrança. Além disso, uma Palavra ou Coisa pode levar a outra ideia. Para deixar claro: “Concha” pode lembrar o mar ou uma concha de feijão. O personagem não precisa ter visto uma concha, nem ter possuído uma, no entanto, a história dele pode ter relação com o mar, ou com a cozinha, ou ambos. Deixe sua imaginação fluir!

A Coisa sorteada pode ser algo que está atualmente na posse do personagem, se o Mestre permitir. O corvo poderia ser um animal de estimação, por exemplo.

As Palavras possuem significados amplos. “Frio”, pode lembrar de calor, e então “calor” pode lembrar de “amor”. A Palavra é apenas um estímulo. O importante é criar rapidamente um leve background para o personagem.

Personagens novos costumam morrer rapidamente. Então não tente criar um passado detalhado para ele. Algumas poucas linhas são mais que suficientes. Vá adicionando detalhes sobre o passado dele enquanto ele se desenvolve junto com as aventuras, sempre em sintonia com o grupo e com o Mestre.

TABELA DE COISAS (1d100)

- | | | |
|----------------------------------|--------------------------------|------------------------------------|
| 1. 1d10 agulhas | 23. Carimbo | 45. Espada enferrujada |
| 2. 1 kg de farinha | 24. Carroça sem rodas | 46. Espelho quebrado |
| 3. 1 l de leite azedo | 25. Cartaz de procurado | 47. Espinha de peixe |
| 4. 1 m de bambu | 26. Casco de tartaruga | 48. Fio de cabelo |
| 5. 3 feijões | 27. Cérebro dentro de um jarro | 49. Fita de seda |
| 6. 500 g de ervas | 28. Chapéu pontudo | 50. Flauta |
| 7. Ampulheta com vidro quebrado | 29. Chave dourada | 51. Flecha quebrada |
| 8. Anel | 30. Chifre | 52. Flor murcha |
| 9. Bandeira de pirata | 31. Cinto sem fivela | 53. Folha seca |
| 10. Banjo sem cordas | 32. Cobra | 54. Fumaça |
| 11. Baralho faltando 1d6 cartas | 33. Colher de prata | 55. Galinha |
| 12. Barra de sabão | 34. Concha | 56. Garrafa de vinho |
| 13. Batata | 35. Corda com um nó de força | 57. Gato |
| 14. Bola de cristal rachada | 36. Coruja | 58. Grande baú |
| 15. Bota velha | 37. Corvo | 59. Graveto com uma folha |
| 16. Cachorro | 38. Crânio | 60. Lata vazia |
| 17. Cadeado trancado (sem chave) | 39. Cutelo | 61. Lupa (sem lente, só o cabo) |
| 18. Caixinha de prata | 40. Dado | 62. Luva sem os dedos |
| 19. Cajado | 41. Elefante | 63. Maçã podre mordida |
| 20. Caldeirão | 42. Elmo | 64. Máscara |
| 21. Cantil furado | 43. Envelope vazio | 65. Medalhão |
| 22. Capa rasgada | 44. Escudo | 66. Mensagem dentro de uma garrafa |

67. Metade de uma tesoura	78. Pequeno cristal negro	90. Saco com fezes
68. Moeda falsa	79. Pergaminho	91. Saco grande com um saco pequeno dentro
69. Múmia do tamanho de uma criança	80. Peruca	92. Sapo
70. Nariz	81. Pintura de alguém com o rosto borrado	93. Serrote
71. Osso de galinha	82. Poção	94. Tigela furada
72. Pá sem cabo	83. Pote de açúcar	95. Um dente encardido
73. Pão	84. Pote de vidro	96. Um pouco de lã
74. Pé de coelho	85. Prego torto	97. Uma lágrima
75. Pedra	86. Punhado de terra	98. Vela
76. Pele de animal	87. Rato	99. Vidro com sangue
77. Pena	88. Remo	100. Xícara sem asa
	89. Rolha	

TABELA DE PALAVRAS (1d20)

1. Beleza	8. Maldição	15. Sangue
2. Construção	9. Monstro	16. Saúde
3. Disputa	10. Morte	17. Sono
4. Ensino	11. Oculto	18. Sorte
5. Exagero	12. Queda	19. Subterrâneo
6. Frio	13. Riqueza	20. Vingança
7. Honestidade	14. Sabedoria	

EQUIPAMENTO

Todos os personagens começam com uma roupa simples e com 3d4 x 10 moedas.

Arma	Custo	Dano	Exemplos
Desarmado	-	1d2	-
Leve	10	1d4	Adagas, cajados, bastões, cassetetes, chicote, machadinha
Marcial	30	1d6	Espada curta, maça, martelo, mangual, arco
Pesada*	40	1d8	Espada longa, machado de batalha, lança longa, arco longo
Enorme*	80	1d10	Espada do Guts. Versão exagerada de arma. Exige FOR 15+

* Em geral, armas de duas mãos.

Armadura	Custo	CA	Requisito	Exemplos
Sem armadura	-	10	-	-
Leve	10	12	-	Couro, acolchoada
Média	50	14 (mod. Max. DES +2)	-	Couro reforçado
Pesada*	250	16 (mod. Max. DES +1)	FOR 13	Cota de Malha
Completa*	600	18	FOR 15	Placas e Malha
Escudo	20	+2	-	Metal ou madeira

* Desvantagem em ações furtivas

Item	Custo	Exemplos
Material	2	6 m de corda, prego de ferro, giz, pergaminho, pederneira, tochas (4), saco de dormir, estrepe, atadura, ração de viagem, cantil, odre.
Ferramenta	5	Pé de cabra, armadilha para animais, ferramenta para ladrão, pena e pote de tinta, vara de pescar, pá, gancho de escalada, picareta, vara retrátil.
Especial	20	Espelho, lanterna, luneta, ampulheta, jogo de tabuleiro, roupas elaboradas, símbolo sagrado, frasco com água benta, frasco de óleo.

MECÂNICA CENTRAL

Teste de Atributo: role 1d20 + bônus do atributo. Se o resultado final for igual ou superior à Classe de Dificuldade, sucesso. O Mestre determina a Classe de Dificuldade. Exemplos: 10 para tarefas medianas, 15 para desafiadoras e 20 para difíceis. Rolar 1 é sempre uma falha crítica

Jogadas de Proteção ou Testes de Resistência: Normalmente ocorre quando o personagem é forçado a resistir a algo, não é uma ação voluntária. Exemplos: resistir a uma magia, veneno, doença, por reflexo se livrar de uma armadilha, etc. O Mestre determina o atributo adequado a ser testado. A Classe de Dificuldade é igual ao valor da Jogada de Proteção do personagem. Opcionalmente o valor da Jogada de Proteção também pode ser usado como Classe de Dificuldade para execução de “perícias” e outros testes.

Vantagem e Desvantagem: quando o Mestre determinar que uma ação é mais fácil ou mais difícil que o normal. Nesse caso faça um teste com 2d20. Escolha o maior resultado para vantagem e o menor para desvantagem.

Turno: é a sua vez, dura em torno de 6 segundos. Você pode: (1) mover-se para Longe; (2) mover-se para Próximo e então agir (ou o contrário); (3) apenas agir.

Rodada: medida de tempo que dura 10 turnos.

Cena: medida abstrata, definida pelo Mestre, que pode levar minutos, horas, dias, meses ou anos.

DISTÂNCIA

Perto	Próximo	Longe	Distante*
0 – 1,5 m	1,5 - 18 m	18 - 36 m	Além

COMBATE

Ordem ou Iniciativa: a menos que o Mestre diga o contrário, a ordem de quem vai agir será a seguinte:

1. Personagens dos Jogadores que irão apenas agir **ou** apenas se mover;
2. Monstros que irão apenas agir **ou** apenas se mover;
3. Personagens dos Jogadores que vão agir **e** se mover;
4. Monstros que vão agir **e** se mover.

Ataque: para atacar faça um teste de Força (ataque Corpo a Corpo) ou um teste de Destreza (ataque à distância) com a Classe de Dificuldade sendo a Classe de Armadura do alvo. Se passar, cause dano. Caso tenha bônus no atributo Força ou Destreza, some-o às rolagens do ataque. Ataque à distância realizado numa distância Perto é com desvantagem.

Dano: role o dano da arma e some o bônus do atributo relevante (Força para ataque Corpo a Corpo e Destreza para ataque à distância).

Dano Crítico: ao rolar 20 num ataque, cause dano igual ao dano máximo mais uma rolagem normal de dano. Também vale para os monstros.

Armas de duas mãos: também são possíveis de serem manejadas com uma mão desde que atendam algumas condições. As grandes, se o personagem tiver Força 15+; as enormes precisam de Força 18+. Em todo caso atacar usando-as com uma mão cria desvantagem no teste.

Ataque com duas armas: é possível usar duas armas e atacar duas vezes no mesmo turno. Nesse caso o primeiro ataque é feito com penalidade -3 e o segundo com penalidade -6.

MORTE E RECUPERAÇÃO

Dano e Morte: ao atingir o PV o personagem fica Fora de Ação. Rola 1d20 + modificador de Constituição. Se o resultado for maior que 10, o personagem não morreu, apenas ficou inconsciente. Não existe PV negativo.

Recuperação: após sair com vida do status Fora de Ação, o personagem ficará com desvantagem em todos os testes por 1 hora.

Cura e Descanso: Descanso curto dura 1 hora. Durante um descanso curto, o personagem recupera uma quantidade de PV igual ao seu nível. Descanso longo dura 8 horas. Durante o descanso longo o personagem recupera 1 Dado de Vida por nível.

MAGIAS DIVINAS E ARCANAS

O Clérigo e o Mago podem lançar magias (divinas e arcanas, respectivamente) em quantidades limitadas por dia. Ao passar de nível eles ganham uma nova magia que possa lançar, a escolha do jogador. No entanto, mais magias podem ser aprendidas durante as sessões de jogo.

GRANDE LIVRO DE MAGIAS

Magos e Clérigos tem um Grande Livro de Magias. Escrito nele há magias que são capazes de lançar em quantidade igual a $1d4 + \text{modificador de Inteligência}$ (para Mago) ou de Sabedoria (para Clérigo).

LANÇAR MAGIAS E CARGAS MÁGICAS

Magos e Clérigos podem lançar qualquer magia lendo o seu Livro de Magias, e memorizar uma quantidade de magias igual ao seu nível e lançá-las sem precisar ler. Eles possuem um número de “cargas mágicas” que podem utilizar diariamente – conforme mostrado a seguir. Cada magia lançada consome uma carga do mesmo nível da magia. Assim, lançar uma magia de nível 2, consome uma carga de nível 2. Todas as cargas são recuperadas com 8 horas de sono.

“FORÇAR” MAGIA

Magos podem “forçar” o uso da magia, mesmo não tendo mais cargas mágicas. Nesse caso ele lança a magia, mas sofre um dano igual ao dobro do nível da magia que está forçando, e rola na tabela de CORRUPÇÃO E CATÁSTROFES MÁGICAS.

OFENDER E APAZIGUAR OS DEUSES

A critério do Mestre, caso o Clérigo faça algo que desagrade o seu deus (ou deuses), ele ficará impossibilitado de usar magias até conseguir apaziguá-lo — isso pode ser feito de diversas maneiras, escolhidas pelo Mestre. Por exemplo, o deus pode solicitar várias orações, um ato abnegado ou até mesmo alguma tarefa perigosa.

RESISTÊNCIA DOS MONSTROS

Se uma magia pode ser resistida, o Mago ou Clérigo deve realizar o teste de Inteligência / Sabedoria contra o valor Resistência do monstro.

MAGIAS DIVINAS POR DIA

		- nível de carga mágica -						
- nível do Clérigo -		1	2	3	4	5	6	7
	1	-	-	-	-	-	-	-
	2	1	-	-	-	-	-	-
	3	2	1	-	-	-	-	-
	4	2	2	-	-	-	-	-
	5	2	2	1	-	-	-	-
	6	2	2	2	-	-	-	-
	7	2	2	2	1	-	-	-
	8	2	2	2	2	1	-	-
	9	3	3	2	2	2	1	-
	10	3	3	3	2	2	2	1

MAGIAS ARCANAS POR DIA

		- nível de carga mágica -						
- nível do Mago -		1	2	3	4	5	6	7
	1	1	-	-	-	-	-	-
	2	2	-	-	-	-	-	-
	3	3	1	-	-	-	-	-
	4	3	2	-	-	-	-	-
	5	4	2	1	-	-	-	-
	6	4	3	2	-	-	-	-
	7	4	3	2	1	-	-	-
	8	4	3	3	2	1	-	-
	9	4	3	3	2	2	1	-
	10	4	3	3	2	2	2	1

CORRUPÇÃO E CATÁSTROFES MÁGICAS

Role 1d20 + nível da magia “forçada”

Quando rolar o mesmo efeito mais de uma vez, use os efeitos posteriores a “>”.

Os efeitos são permanentes, a menos que seja dito o contrário.

2 – 4 Náuseas e vômitos pelo resto do dia.

5 – 9 Cabelos ficam brancos > cabelos caem > nascem chifres > olhos vermelhos > presas > garras > cauda > Língua longa e bifurcada que pode sentir cheiro

10 – 12 Voz fica metálica > sobrenaturalmente grave > múltipla (agudas, grossas, chorosas... todas de uma vez) > mudo (mas ganha telepatia)

13 O Mago fica cego por 1d4 rodadas contemplando, em sua mente, o vácuo cósmico.

14 Sangra pela boca e nariz uma vez por dia (-1d4 PV) e não se cura até cumprir as ordens de um sussurro misterioso.

15 Emagrece (FOR ou CON -1)

16 Uma explosão de energia causa 1d4 de dano por nível da magia forçada em todos os que estão Próximos. Jogada de Proteção (DES) para reduzir o dano pela metade.

17 – 20 Vomita um familiar (ser miniatura escolhido pelo Mestre com DV igual ao nível da magia, com habilidades escolhidas pelo Mestre, que exige 1d4PV em sangue para cumprir ordens). Se já tiver um, ele será trocado pelo novo.

21 Corpo fica coberto de símbolos estranhos > aprende +1 nova magia escolhida pelo Mestre

22 Crânio deforma e aumenta (INT+2) > Fica corcunda (CAR -1, DES -1) > Incapaz de esticar completamente os braços e as pernas (DES -3)

23+ O Mago invoca, acidentalmente, um ou mais demônios cujo somatório de DV é igual ao nível da magia forçada.

MAGIAS DIVINAS

- 1 **Curar Ferimentos:** Cura 1d8 PV em um alvo Próximo.

Detectar o Mal: Tudo o que estiver Próximo e for maligno brilha — 5 mins.

Luz: Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo — 1 hr.

Proteção contra o Mal: Vantagem em testes nocivos de uma fonte Maligna — 1 hr.

Purificar Comida e Bebida: Remove toda doença de comidas e bebidas Próximas.

- 2 **Abençoar:** Aliados Próximos ganham +1 nas rolagens de ataque e de proteção — 1hr.

Encontrar Armadilhas: Percebe todas as armadilhas próximas — 10 mins.

Falar com Animais: Pode entender e falar com animais — 1 hr.

Prender Pessoa: Paralisa 1d4 alvos Próximos. Testar Sabedoria vs Resistência dos alvos em todos os turnos para ver se o efeito continua.

Silêncio: Silêncio mágico cai sobre tudo Próximo a um alvo — 1hr.

- 3 **Curar Doença:** Cura um alvo Próximo de todas as doenças.

Encontrar Objeto: Percebe a direção de um objeto conhecido — 1 minuto/nível.

Falar com os Mortos: Pergunta 3 questões a um cadáver Próximo.

Luz do dia: Uma área próxima é iluminada por luz solar — 1 hr.

Oração: Todos os ataques contra aliados Próximos são feitos com desvantagem — 1d4 momentos.

Remover Maldição: Remove uma maldição de um alvo Próximo.

- 4 **Criar Comida/Água:** Cria comida / água suficiente para todas as criaturas Próximas por um dia.

Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 + 3 PV em um alvo Próximo.

Neutralizar Veneno: Remover veneno / Imuniza um alvo Próximo — 10 mins.

Proteção contra o Mal: Aliados Próximos ganham CA + 3 temporários contra criaturas malignas — 10 mins.

5 Comungar: A Divindade do Clérigo responde com sinceridade a 3 perguntas — 10 mins.

Dedo da Morte: Escolha um alvo Próximo e teste Sabedoria vs Resistência do alvo, se passar o alvo fica **Fora de Ação**.

Dissipar o Mal: Remove uma magia Divina (Maligna) Próxima.

Missão: Force uma criatura Próxima a obedecer uma ordem.

Praga: Teste Sabedoria vs Resistência de todos os alvos Próximos, eles perderão 2d8 PV nos próximos 1d6 turnos.

Ressuscitar os Mortos: um alvo voluntário, Próximo, e que tenha morrido a até 7 dias volta a viver.

6 Animar Objeto: Dê a um objeto Próximo movimento e uma inteligência simples — 10mins.

Barreira de Lâminas: Parede cerca uma área Próxima, Sabedoria vs Resistência para atacar alvos Perto (3d8) — 10 mins.

Conjurar Elemental: Invoca um elemental com DV igual ao nível do conjurador — 1 hr.

Encontrar Caminho: O caminho para um local escolhido é revelado — 1 hr.

Falar com Monstros: Pode entender e falar com monstros — 1 hr.

Palavra de Retorno: Permite teleportar de volta para onde essa magia foi conjurada — 1 ano.

7 Caminho do Vento: Transforma-se em névoa e de volta, à vontade — 1 dia.

Controlar o Clima: Controla o clima Próximo a condições extremas — 10 mins.

Magia Astral: Projeta um avatar do Clérigo no plano escolhido — 1 hr.

Palavra Sagrada: Criaturas Próximas com menos de 10 PV morrem, 6-10 DV são paralisadas por 1d4 turnos.

Restauração: Recupera todos os níveis perdidos para monstros com drenagem de nível.

Servo Aéreo: Invoca um servo para recuperar um objeto distante.

Terremoto: Teste Sabedoria vs Resistência para todas as criaturas Próximas, sucessos fazem com que fiquem Fora de Ação.

MAGIAS ARCANAS

- 1 Detectar Magia:** Tudo o que estiver Próximo e for mágico brilha — 5 mins.
Encantar: Um alvo Próximo obedece comandos. Testar Sabedoria vs Resistência a cada turno para ver se o efeito continua.
Escudo: Recebe CA +2 / nível.
Luz: Cria uma luz fraca em um ponto ou objeto Próximo — 1 hr.
Mísseis Mágicos: Um alvo Próximo, Longe ou Distante sofre 1d4 de dano/nível.
Sono: Coloca seres 'no valor de' 4d6 DV para dormir — 8hrs.
- 2 Escuridão:** Cria escuridão que preenche uma área Próxima e que bloqueia todo o tipo de visão — 1 hr.
Invisibilidade: Uma criatura Próxima torna-se invisível até que ataque ou a magia cancelada.
Toctoc: Uma porta ou fechadura Próxima é aberta.
Levitar: O conjurador flutua a até 2 metros do chão — 10 mins/nível.
Teia: Enche uma área Próxima de teias, cessando o movimento. Teste Sabedoria vs Resistência/hr para ver se o efeito permanece.
- 3 Boca Mágica:** Cria uma boca ilusória que repete uma frase para todas as criaturas Próximas.
Bola de Fogo: 1d6 criaturas Próximas recebem 1d6/nível de dano.
Dissipar Magia: Remove uma magia arcana Próxima.
Ler Idiomas/Magia: Lê em todos os idiomas e magia — 10mins.
Visão no escuro: Ver no escuro absoluto — 10 min/nível.
- 4 Confusão:** 2d6 alvos Próximos imediatamente fazem uma jogada de Reação.
Metamorfosar a Si/Outros: Transforma a aparência de uma criatura na de outra.
Parede de Fogo/Gelo: Uma parede cerca uma área Próxima, Inteligência vs Resistência para atacar alvos Perto (3d6) — 10mins.
Parede de Pedra/Ferro: Uma parede cerca uma área Próxima — 1hr.
Porta Dimensional: Teleporta um alvo para um local Distante.
Remover Maldição: Remove uma maldição de um alvo Próximo.

5 Animar Mortos: Criar 2d4 Esqueletos/Zumbis com DV/nível a partir de cadáveres próximos.

Nuvem da Morte: Qualquer um com menos de 5DV que tocá-la ativa um teste de Inteligência vs Resistência, se falhar fica **FdA** — 1hr.

Criar Elemental: Cria um Elemental do tipo escolhido com 3d4 DV.

Contatar Plano Superior: Fazer 1 pergunta / nível.

Mente débil: Reduz a Inteligência de um alvo próximo a 4 — 10 mins/nível.

Telecinesia: Move objetos Próximos — 1hr.

Teleporte: Transporta um alvo Próximo para qualquer lugar conhecido pelo conjurador.

6 Concha Anti-Magia : Cria uma Zona Próxima em volta do conjurador bloqueando toda magia.

Feitiço Mortal: 2d8 alvos Próximos com 7DV ou menos morrem.

Desintegrar: Faz com que um alvo Próximo transforme-se em um pó fino.

Perseguidor Invisível: Invoca um monstro extradimensional para executar uma tarefa.

Pedra em Carne : Transforma um alvo Próximo em pedra (ou vice-versa).

7 Desejo Limitado: Altera a realidade de forma ou tempo limitado.

Palavra de Poder, Matar: Um alvo Próximo com 50PV ou menos morre e não pode ser ressuscitado.

Conjuração de Demônios: Invoca um Demônio com 2DV / nível.

Enxame de Meteoros: Mesmo efeito de conjurar Bola de Fogo 4 vezes.

Parar o Tempo: Para o tempo completamente em uma área Próxima — 1d4+1 turnos.

ITENS MÁGICOS

Armas mágicas tipicamente concedem +1 de bônus em alguma rolagem ou teste, incluindo dano. Armas mais poderosas (+2 ou +3) podem ser encontradas se o Mestre as incluir.

Armaduras mágicas concedem bônus (+2 ou +3) na CA além do que a armadura teria normalmente.

Além disso itens especiais podem ter efeitos estranhos (para o bem ou para o mal). São itens raros e nem sempre um personagem saberá que está portando um item mágico.

CRIANDO MONSTROS

Monstros podem ser criados rapidamente pelo Mestre usando como base a tabela a seguir. Lembre-se de alterar um pouco os dados para criar maior variação e de incluir habilidades especiais e características únicas para cada monstro que usar em suas aventuras.

DV (1d8)	CA	PV médio	Ataque	Dano / Turno	Resistência
1	13	4	+2	1d4	12
2	13	8	+3	1d6	13
3	14	12	+4	1d8	14
4	14	16	+5	1d10	15
5	15	20	+6	1d12	16
6	15	24	+7	2d6	18
7	16	28	+8	2d8	20
8	17	32	+10	3d6	21
9	18	36	+12	2d10	23
10	19	40	+15	2d12	25

Opcionalmente o Mestre pode querer determinar a reação de criaturas em encontros com os Personagens dos Jogadores. Para isso pode usar a tabela a seguir.

REAÇÃO DE CRIATURAS

- 1 – Fugir e então rolar novamente

2 – Evitar totalmente os Pjs

3 – Negociar com os Pjs

4 – Ajudar os Pjs

5 – Confundir os Pjs com amigos

6 – Enganar os Pjs e rolar de novo

7 – Chamar reforços

8 – Capturar/Comer/Matar os Pjs

EXPERIÊNCIA E EVOLUÇÃO

Você começa no Nível 1 e ganha 1 Ponto de Experiência (XP) por moeda que investir em seu treinamento após as aventuras. Você também ganha Experiência por superar adversidades e derrotar inimigos. 10XP para algo fácil até 200XP ou mais para tarefas difíceis.

Nível	Experiência	DV	Bônus de Ataque para C / G / L / M
1	0	1	+0 / +1 / +0 / +0
2	1.000	2	+1 / +2 / +0 / +0
3	3.000	3	+1 / +3 / +1 / +0
4	6.000	4	+2 / +4 / +1 / +0
5	10.000	5	+2 / +5 / +1 / +0
6	15.000	6	+3 / +6 / +2 / +1
7	21.000	7	+3 / +7 / +2 / +1
8	28.000	8	+4 / +8 / +2 / +1
9	36.000	9	+4 / +9 / +3 / +1
10	45.000	10	+5 / +10 / +3 / +2

DADOS DE VIDA DAS CLASSES			
Guerreiro	Ladrão	Clérigo	Mago
d10	d6	d8	d4

A cada nível:

- Role novamente o seu Dado de Vida e some o modificador de Constituição para aumentar o total de Pontos de Vida;
- Ajuste o modificador de ataque;
- Reduza em um ponto o valor da Jogada de Proteção.